PREPARACIÓN PARA 2 JUGADORES

1. Baraja las 36 cartas de comida y colócalas boca abajo en un montón.
2. Roba 9 cartas de comida y colócalas boca arriba formando un cuadrado, en 3 filas de 3 cartas cada una, como se puede ver en la imagen de arriba.
3. Ordena las cartas de bebida por tipo y coloca un montón al lado de cada una de las tres filas de comida.
4. Sitúa la ficha de comanda bajo la columna izquierda del cuadrado.
5. Reparte a cada jugador una ficha de vale (con el lado que muestra la palabra «usado» hacia abajo) y una carta de ayuda de juego.
6. El último jugador que haya comido en un restaurante será el primero en jugar.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

En cada turno podrás jugarás cartas de bebida para alterar el cuadrado. Después cogerás de él una carta de comida y una de bebida intentando hacer juegos de ambos tipos. Ambos jugadores alternarán sus turnos hasta que se cumpla alguna de las condiciones para que se produzca el final de la partida; estas condiciones se explican en el apartado «Final de la partida».

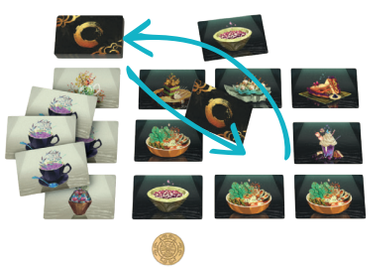
QUÉ PUEDES HACER DURANTE TU TURNO

Cada turno consta de dos fases que se llevan a cabo en orden. A continuación el turno pasa al otro jugador.

FASE DE BEBIDA

Puedes optar por llevar a cabo una acción de bebida, para lo cual tendrás que devolver cartas de bebida a los montones de donde las has robado o dar la vuelta a tu ficha de vale:

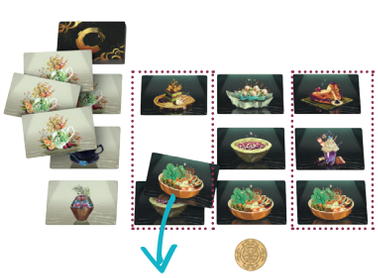
- **Devolver 3 cartas de bebida calentita**
  Retira una carta de comida del cuadrado y colócala debajo del montón de comida. Rellena el espacio vacío con la carta superior del montón de comida.



- **Devolver 3 cartas de gelatina burbujeante**
  Intercambia las posiciones de 2 cartas de comida del cuadrado. Ninguna de esas dos cartas podrá estar en la misma columna que la ficha de comanda.

- **Devolver 3 cartas de jarra de la tranquilidad**
  Coge una carta de comida de una de las dos columnas que no tengan la ficha de comanda debajo. Después coge la carta de bebida de esa misma fila. Rellena el espacio vacío icon la carta superior del montón de comida. Mueve la ficha de comanda a la siguiente columna y sáltate la fase de comida. Esta acción se parece mucho a una fase de comida normal; cada uno de estos procesos se explicará con más detalle a continuación.

- **Si das la vuelta a tu ficha de vale de comida**
  Si tu ficha no dice «usado», dale la vuelta y lleva a cabo a continuación cualquiera de las tres acciones de bebida.



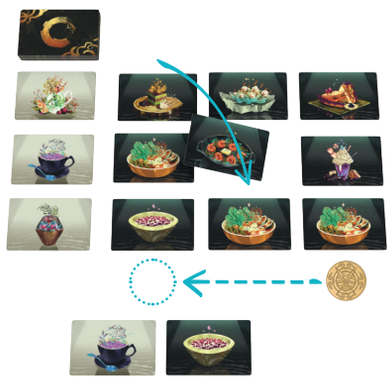
Si al comienzo de esta fase tienes 5 cartas de bebida, **deberás** devolver todas las cartas del tipo que elijas al montón correspondiente. Si al hacerlo te descartas al menos 3 cartas, podrás realizar una acción de bebida tal como se ha explicado antes.

Importante: Solo puedes llevar a cabo una acción de bebida por turno.

FASE DE COMIDA

A continuación deberás coger 1 carta de comida del cuadrado. Solo podrás elegir una que esté en la misma columna que la ficha de comanda. Roba entonces una carta de bebida que esté en la misma fila que la carta de comida que hayas escogido. Coloca estas dos cartas boca arriba frente a ti para que ambos jugadores podáis verlas bien.

Hecho eso, deberás rellenar el cuadrado robando la carta superior del mazo de comida. Coloca la nueva carta de comida boca arriba en el espacio vacío del cuadrado. Después mueve la ficha de comanda para que quede debajo de la siguiente columna de la derecha. Si la ficha de comanda estaba ya en la última columna de la derecha, ponla bajo la columna situada en el extremo izquierdo.



Nota: Si no quedan cartas de comida y la partida no ha terminado, sigue jugando aunque haya menos de 9 cartas en el cuadrado.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida continuará hasta que se cumpla una de las siguientes condiciones:

VICTORIA POR TRÍOS

Si un jugador logra reunir en cualquier momento 3 cartas de comida iguales de 3 tipos diferentes (3 tríos), ganará la partida en el acto.

VICTORIA POR PAREJAS

Si quedan solo 6 cartas de comida en el cuadrado al final del turno de un jugador, la partida finaliza de inmediato. En ese caso, los jugadores deberán contar el número de tipos de comida de los que tengan **exactamente** 2 cartas iguales (parejas). Por tanto, no contarán aquellos tipos de comida de los que tengan 3 (tríos). El jugador que tenga un mayor número de parejas gana la partida. Si se produce un empate, ganará el jugador que no haya utilizado su ficha de vale. Si continúa el empate, ganará el jugador que tenga el mayor número de cartas de bebida ante sí. Y si, aun así, persiste el empate, ambos jugadores compartirán la victoria.

MODO SOLITARIO

En el modo solitario jugarás contra un rival artificial, el Autómata.

PREPARACIÓN DEL MODO SOLITARIO

Obvia las instrucciones de preparación para 2 jugadores y sigue estas otras:

NIVEL DE DIFICULTAD	VALES	VICTORIA DEL JUGADOR	VICTORIA DEL AUTÓMATA
FÁCIL	2	3 tríos	4 parejas
MEDIO	1	3 tríos	4 parejas
DIFÍCIL	2	3 tríos	3 parejas
EXTREMO	1	3 tríos	3 parejas

1. Devuelve las cartas de bebida a la caja, ya que no se utilizarán en el modo solitario.
2. Escoge un grado de dificultad de la tabla de arriba y aplica lo que se indique en la fila correspondiente.

3. Baraja las cartas de comida y colócalas boca abajo para crear el montón de comida.
4. Roba 9 cartas de comida del montón y colócalas boca arriba formando un cuadrado, en 3 filas de 3 cartas cada una.
5. Coloca la ficha de comanda bajo la columna situada más a la izquierda del cuadrado. Después coloca la ficha del modo solitario a la izquierda de la fila inferior.
6. Coge 1 o 2 fichas de vale, según la dificultad que hayas elegido, y colócalas ante ti con el lado que indica «usado» hacia abajo.
7. Tú jugarás primero.

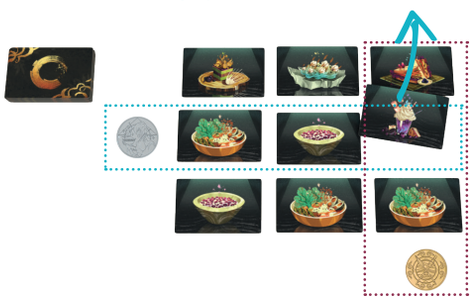
DESARROLLO DE LA PARTIDA EN MODO SOLITARIO

Puedes llevar a cabo una fase de bebida si das la vuelta a una de las fichas de vale que aún no hayas usado. Podrás entonces llevar a cabo una de las tres acciones de bebida que se indican en la carta de ayuda de juego. Solo puedes usar una ficha de vale por turno.

Tu fase de comida seguirá las mismas reglas que en las partidas para dos jugadores, con la excepción de que no podrás coger ninguna carta de bebida.

Tras completar tu turno, le tocará jugar al Autómata. El Autómata cogerá la carta de comida que se encuentre en la columna de la ficha de comanda **y también en la fila de la ficha del modo solitario.** A continuación esa carta se colocará boca arriba en la zona de comida del Autómata. El turno del Autómata concluirá moviendo la ficha de comanda (según las reglas para partidas de dos jugadores) y la ficha del modo solitario. La ficha del modo solitario siempre se desplazará una fila hacia arriba, a menos que esté ya en la fila superior, en cuyo caso volverá a la última fila.

Nota: Eso significa que la ficha de comanda se moverá en el turno de cada jugador, pero la ficha del modo solitario se moverá cada dos turnos, ya que solo lo hará durante los turnos del Autómata.



Concluido el turno del autómata, te tocará jugar de nuevo. El juego continuará de ese modo hasta que se cumpla una condición para que se produzca el final de la partida.

FINAL DE LA PARTIDA EN MODO SOLITARIO

Estas son las posibles maneras de terminar la partida:

VICTORIA DEL JUGADOR HUMANO POR TRÍOS

Si en cualquier momento tienes 3 cartas de comida iguales de 3 tipos diferentes (3 tríos), ganarás la partida en el acto.

VICTORIA DEL AUTÓMATA POR PAREJAS

Si el Autómata tiene **exactamente** 2 cartas iguales de tantos tipos de comida diferentes como corresponda según la dificultad que hayas escogido, la partida terminará de inmediato con victoria para el Autómata. Así pues, los tríos de cartas de comida no se tienen en cuenta para determinar la victoria por parejas del Autómata.

VICTORIA DEL AUTOMA POR PERSEVERANCIA

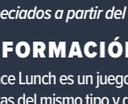
Si quedan solo 6 cartas de comida en el cuadrado al final de tu turno, la partida finalizará inmediatamente y el Autómata obtendrá la victoria.

El multiverso te ha regalado una increíble variedad de lugares y seres que conocer. Alcanzas a oler las especias a kilómetros de distancia. Se te dilatan los poros, notas un cosquilleo en las branquias y los tres estómagos te rugen como si fueran un coro sinfónico. Te lanzas en pos del origen de ese delicioso aroma, más veloz que el rayo, y empiezas a salivar mientras contemplas el rótulo brillante que se acerca desde el horizonte: «¡Servimos platos suculentos y brebajes especiados a partir del crepúsculo del satélite!».

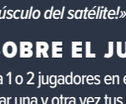
INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO

Space Lunch es un juego para 1 o 2 jugadores en el que deberás reunir cartas del mismo tipo y devorar una y otra vez tus platos favoritos para ganar. Si te deleitas suficientes veces con platos variados y exquisitos, ganarás la partida. Sin embargo, tu rival tiene sus propios planes y podría arrebatarte en el último momento la comida que te iba a dar la victoria.

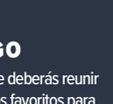
COMPONENTES



36 cartas de comida
(12 tipos, 3 cartas por tipo)

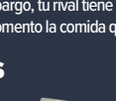


15 cartas de bebida
(3 tipos, 5 cartas por tipo)

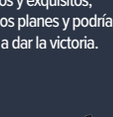


2 fichas de vale

1 ficha de comanda



1 ficha de modo solitario



2 cartas de ayuda de juego

CRÉDITOS

Diseño del juego: Simona Greco y Marco Rava.
Ilustraciones: Natalie Dombois
Publicación: ThunderGryph Games.
Coordinación del proyecto y dirección artística: Gonzalo Aguirre Bisi.
Revisión del juego: Pierpaolo Paoletti.
Redacción del manual de reglas: Jonathan Cox.
Revisión de las reglas: Cristina Aguirre Bisi.
Diseño gráfico: Daniel Tosco.
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco.
Traducción: Juan P. Betanzos Soto.
Revisión: David Martínez del Amor.
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González.

IDIOMAS

Las reglas están disponibles en formato digital en thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2.º,
41011 Sevilla (España); support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.